

Мананников Михаил Сергеевич,

бакалавр 3-го курса

Уральского гуманитарного института

Уральского федерального университета

ВНЕДРЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ДОПОЛНЕННОЙ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В РЕЛИГИОЗНУЮ СФЕРУ

Аннотация. Данная статья посвящена вопросам внедрения и использования технологий дополненной и виртуальной реальности религиозными организациями. Автор анализирует процесс виртуализации религии. Рассматриваются примеры использования таких технологий в церквях. На основе проведенного анализа автор делает выводы о проблемах и задачах использования технологий дополненной и виртуальной реальности религиозными организациями.

Ключевые слова: виртуальная реальность, дополненная реальность, виртуализация религии, коммуникация, онлайн-религия.

Manannikov Mikhail,

Undergraduate student of the 3rd year

Ural Institute for Humanities

Ural Federal University

INTRODUCTION OF AUGMENTED AND VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES IN THE RELIGIOUS SPHERE

Abstract. This article is devoted to the introduction and use of augmented and virtual reality technologies by religious organizations. The author analyzes the process of religion virtualization. Examples of using such technologies in churches are considered. Based on the analysis, the author draws conclusions about the problems and challenges of using augmented and virtual reality technologies by religious organizations.

Key words: virtual reality; augmented reality; religion virtualization; communication; online religion.

Достижения в области информационно-коммуникационных технологий в корне изменили жизнь человечества. В современном обществе становится все сложнее существовать без доступа к Интернету. Использование гаджетов стало нормой даже для самых консервативных религиозных традиций. Например, в России патриарх Кирилл активно ведет страницы в социальных сетях. Метаморфозам подвергаются даже традиционные сферы культуры. В частности, религия.

Целью исследования является анализ использования технологий дополненной реальности религиозными организациями. Основными задачами исследования были:

1. Анализ процесса интеграции информационно-коммуникационных технологий в религиозную сферу.

2. Ознакомление с основными понятиями технологий дополненной и виртуальной реальности.

3. Анализ примеров и последствий использования технологий дополненной и виртуальной реальности церковными организациями.

Исследователи отмечают, что информационно-коммуникационные технологии внедрялись в религиозную сферу поэтапно: от появления религиозных форумов и онлайн-моливт до полной виртуализации религиозной практики. Одним из технологических новшеств, виртуализирующих религиозные практики, стало использование церковными организациями технологий дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности.

Благодаря появлению этих технологий, церковь может позволить себе создавать приложения как для интерактивного изучения священных писаний и истории религий, так и приложения для полного погружения в описываемые события. Это позволяет церквям привлекать новых последователей, объяснять религиозные понятия детям и более доступно рассказывать свою историю. Так, уже существуют «Bible VR», «Experience Месса», «Nearpod» и другие приложения, на практике использующие технологии виртуальной реальности. Таким образом можно осуществлять работу как с маломобильной аудиторией, так и с молодежью, привыкшей выполнять большинство повседневных действий с помощью гаджетов.

В частности, приложение «Bible VR», запущенное в 2016 году, позволяет «используя передовые технологии виртуальной реальности, отправиться в экспедицию на Святую Землю». Также постепенно распространяется практика использования AR и VR технологий для более детальной реконструкции и реставрации исторических зданий. Так, с помощью виртуальных 3D-моделей была реконструирована разрушенная пожаром 1689 года Черная Церковь — кафедральный собор, находящийся в городе Брашов, Румыния.

В 2015 году последователь пятидесятничества Брайан Леопольд запустил проект для Google Cardboard, с помощью которого можно присутствовать на виртуально смоделированной службе, находясь при этом в другом месте. Проект получил название VR Church. С 2016 года церковь проводит еженедельные службы в виртуальном пространстве.

Таким образом, мы выяснили, что информационно-коммуникационные технологии не просто используются религиозными организациями, но позволяют им найти новые способы увеличения круга последователей и более популярно объяснять религиозные идеи и положения, а также позволить присутствовать на службах людям с ограниченными возможностями. Такие технологии имеют высокий потенциал в религиозной сфере, но при этом могут восприниматься консерваторами как ереси. Но смогут ли VR и AR прижиться в религиозной сфере? И смогут ли виртуальные практики полностью заменить реальные?